

俳句

HAIKU

2 À 5 JOUEURS

25 MINUTES

DÈS 8 ANS

*Un haïku est un petit poème japonais de 3 vers.
Il permet d'évoquer les émotions, l'émerveillement, le temps qui passe.*

HAÏKU est un jeu coopératif :
*surpris par la parade des 100 démons, les joueurs sont des voyageurs qui tentent
de rejoindre la sécurité de leur domicile avant l'arrivée du démon Yokai.
Ils gagnent ensemble ou perdent ensemble.*

PRINCIPE DU JEU

À chaque tour de jeu, chacun des joueurs choisit secrètement une estampe parmi les 6 proposées.

Pour guider les autres voyageurs, à l'aide des vers à sa disposition, il doit composer un haïku qui évoque le lieu choisi.

Si les autres voyageurs réussissent à identifier le lieu, les joueurs se rapprochent de chez eux. En cas d'erreur, c'est le démon qui progresse.

MATÉRIEL

- 84 jetons Haïku recto/verso (soit 168 vers) avec un sac de rangement en tissu,
- 64 cartes Estampe recto/verso,
- 11 cartes Joueurs et 11 cartes Démons,
- 1 pion Kokeshi (la poupée),
- 5 plateaux individuels Torii,
- 5 sets de 6 jetons Estampe,
- 6 jetons Symbole en bois.

PRÉPARATION

- 1 Mélangez les cartes Estampe pour former une pioche. Piochez-en 6 et placez-les au centre de la table. Attribuez à chacune d'elles un des 6 jetons Symbole en la plaçant au-dessus ou en dessous.
- 2 Placez la Kokeshi à côté de la pioche.
- 3 Classez dans l'ordre les 2 paquets de cartes (Joueurs et Démon) ; celle de valeur 1 au sommet de chaque pile, celle intitulée **Défaite** ou **Victoire** tout au fond. Placez ces deux paquets à proximité des joueurs.
 - ▶ POUR UNE PARTIE À 2 JOUEURS : retirez les cartes ① et ② de chaque paquet.
 - ▶ POUR UNE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS : retirez les cartes ① de chaque paquet.
 - ▶ POUR UNE PARTIE À 5 JOUEURS : conservez toutes les cartes.
- 4 Équipez chaque joueur d'un plateau Torii et d'un set de 6 jetons Estampe.
- 5 Mettez les 84 jetons Haïku dans le sac, puis distribuez-en 8 à chacun.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1 COMPOSITION DES HAÏKUS

Tous les joueurs jouent en même temps

Consultez vos 16 vers (rectos et versos) et observez les 6 estampes.

Choisissez-en une secrètement que vous pensez faire identifier facilement à l'aide de 3 de vos vers.



Sélectionnez votre jeton Estampe identique au jeton Symbole de l'estampe choisie.

Placez-le face cachée dans l'encoche en haut de votre plateau Torii. Rangez les autres face cachée.

Composez un haïku évoquant au mieux cette estampe en plaçant 3 vers sur votre Torii.

Quand tous les joueurs ont composé leur haïku, passez à l'étape suivante.



2 LECTURE

Chacun son tour, dans l'ordre de votre choix

À votre tour, lisez votre haïku à voix haute, une ou plusieurs fois, à la demande des autres joueurs.

NOTE : Vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter des mots de liaison à vos 3 vers, ou les accorder (singulier/pluriel, masculin/féminin), voire adapter leur grammaire.

Les autres joueurs se concertent pour deviner de quelle estampe vous vous êtes inspiré pour rédiger votre haïku.

3 CHOIX

Tous les autres joueurs, à la suite de chaque lecture

Quand tous les joueurs se sont mis d'accord et pensent avoir identifié l'estampe à la source de votre inspiration, ils placent la Kokeshi sur l'estampe correspondante.

Dès lors, vous pouvez dévoiler la bonne réponse en retournant le jeton Estampe de votre Torii.



Si la Kokeshi est placée sur la bonne estampe, bravo, les voyageurs progressent !

Défaussez la carte au sommet du paquet Joueurs.



Si la Kokeshi est placée sur une autre estampe, malheur, le démon progresse !

Défaussez autant de cartes Démon qu'indiqué sur la carte au sommet du paquet Joueurs. (une, deux ou trois cartes)



Renouvelez les étapes 2 (Lecture) et 3 (Choix) autant de fois qu'il y a de joueurs, afin que tous les haïkus soient lus et interprétés.

NOTE : Plusieurs joueurs peuvent tout à fait avoir choisi la même estampe !

Retirez ensuite les 6 estampes utilisées, et remplacez-les par 6 nouvelles.

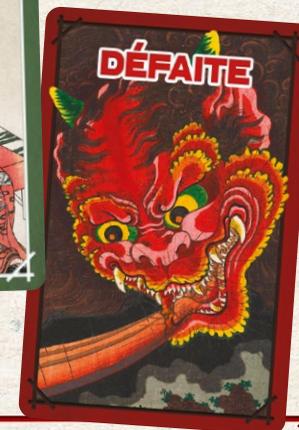
Les joueurs défaussent également les 3 jetons haïku qu'ils ont utilisés et en piochent 3 nouveaux dans le sac, afin d'en avoir de nouveau 8.

Vous pouvez alors commencer une nouvelle manche.

FIN DE PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs gagnent tous ensemble dès que la carte **Victoire** du paquet Joueurs apparaît.

En revanche, c'est une défaite collective si c'est la carte **Défaite** du paquet Démon qui est révélée en premier.



La parade des 100 démons (Hyakki yakō)



Il s'agit d'une vieille légende japonaise où les démons de toutes natures se regroupent les nuits d'été, pour se déverser dans les rues des villes et des villages. Quiconque croise leur chemin disparaît instantanément.

On retrouve des descriptions et des illustrations de ces parades dès le XV^e siècle.

Haïku



Les codes des haïkus apparaissent au Japon dès la fin du XVI^e siècle. Il faudra attendre néanmoins 1891 pour que le mot haïku s'impose. Un mot du poème doit avoir trait à la nature ou décrire une saison (*Kigo*). La traduction des codes du japonais au français est forcément sujette à interprétation tant les langues et leurs prononciations ont évolué et sont différentes.

En France, les *haïjins* (auteurs de haïku) les plus rigoureux proposent une interprétation stricte avec une structure de 2 vers de 5 syllabes encadrant un vers de 7 syllabes.

Nous avons opté pour une structure et des vers moins contraints afin de laisser davantage de liberté aux joueurs.

Les estampes japonaises



Elles connaissent leur âge d'or sous l'ère Edo (1603-1868), longue période de paix, avec un fort développement urbain propice à l'embourgeoisement. Cette nouvelle classe sociale, pas encore assez riche pour s'offrir des peintures originales, est en revanche en mesure d'acheter ces reproductions sur papier, peu coûteuses, imprimées sur un bloc en bois gravé.

À partir de ce bloc, un bon imprimeur réussit à imprimer environ 300 estampes avant de perdre la finesse des détails. Cet attrait populaire correspond également à l'apparition d'un nouveau mouvement artistique (*l'Ukiyo-e*) que l'on pourrait traduire par « *la vie telle qu'elle se passe sous nos yeux* ». Les thèmes les plus prisés sont les scènes de la vie quotidienne, le sexe, le théâtre Kabuki, le sumo, le quartier des plaisirs et ses geishas puis plus tard les paysages, les monuments et les merveilles naturelles du pays.

En 1858, le Japon est forcé à commercer avec les puissances occidentales. Les estampes japonaises se répandent rapidement en Europe et en Amérique.

Précisions sur les estampes reproduites dans ce jeu

Même si nous avons essayé de rester au plus proche des estampes originales, nous avons dû prendre parfois quelques libertés avec leur cadrage et leurs couleurs.

Les noms des œuvres varient également selon les langues et les traducteurs. Une même illustration a parfois connu plusieurs éditions successives, avec des gravures sur bois qui peuvent différer d'une version à l'autre, et des mises en couleurs qui peuvent là-aussi être très différentes.

Il existe souvent plusieurs exemplaires d'une même estampe.

On les retrouve disséminés dans des musées ou des collections privées, et leurs conditions de conservation font de chacun de ces imprimés un document unique.

Hokusai et La grande vague de Kanagawa



Katsushika Hokusai, que les japonais surnommaient *Gakyojin* (*le vieux fou de dessin*) est un des grands-maîtres de *l'Ukiyo-e*.

Artiste prolifique né en 1760, il décide à l'âge de 70 ans à partir de 1830 de s'écarter des thèmes traditionnels pour dessiner une série de 36 images intitulée « *Trente-six vues du Mont Fuji* ». 10 autres images viendront s'ajouter avec le succès commercial et les éditions suivantes.

La Grande Vague au large de Kanagawa fait partie des 36 vues initiales et est aujourd'hui l'estampe la plus connue au monde.

En ce début du XIX^e siècle, les techniques ont évolué et les estampes sont maintenant le résultat d'impressions successives d'une même feuille sur plusieurs planches de bois gravées, une par couleur souhaitée.

Le bleu de Prusse, pigment chimique, vient tout juste d'arriver au Japon. C'est la première fois que Hokusai décide de l'utiliser. Préféré à l'indigo, le bleu de Prusse dans ses intensités évoque à la fois la puissance de la vague, la profondeur des abysses et la force tellurique du volcan.

On dit de cette œuvre magistrale qu'elle inspira les premiers impressionnistes en France.

Andō Hiroshige



Il naît à Edo en 1797 dans une famille de samouraïs. Jusqu'en 1830, ces œuvres se limitent aux portraits de femmes, d'acteurs ou de guerriers.

Le virage s'opère en 1832, alors qu'il accompagne le cortège du shogun sur la route du Tokaidō, reliant Edo (Tokyo) à Kyoto. Il se lance alors dans la réalisation de paysages et publie « *Les cinquante-trois relais du Tokaidō* » qui décrivent toutes les étapes qui s'offrent au voyageur empruntant la célèbre « *route de la mer de l'Est* ».

il publie une œuvre prolifique de plus de 8 000 estampes répertoriées.

Dans sa préface des « *100 vues du Mont Fuji* » publié après sa mort en 1859, il écrit :

« *Le maître Hokusai publia avant moi une série des Cent vues. Il y a transformé le mont Fuji et la nature pour y créer son monde à lui. Or moi je ne peux que copier la nature des choses. Ainsi mes œuvres sont comme des photographies.* »

Hasui Kawase



Si Hokusai et Hiroshige ont créé leur œuvre dans la première moitié du XIX^e siècle, Hasui Kawase est en quelque sorte leur héritier du début du XX^e siècle. C'est en effet dans les années 20 que, sous l'impulsion de l'éditeur Watanabe Shozaburo naît à Tokyo le mouvement du *Shin-Hanga* ou « *renouveau pictural* ».

Bunjiro Kawase naît en 1883 et publiera près de 600 estampes qui lui confèrent aujourd'hui le titre de maître japonais du paysage. Son nom d'artiste (*Hasui Kawase*) qui signifie « *eau jaillissant d'une source* », lui est donné dès 1910.

Malheureusement le grand tremblement de terre de 1923 détruit la plupart de ses dessins et esquisses. Watanabe finance alors un grand voyage à travers le Japon pour que l'artiste reconstitue son œuvre.

Cette collaboration fertile se poursuivra jusqu'à sa mort en 1956, et nous laisse en héritage une description inégalée du Japon de la première partie du XX^e siècle.

Retrouvez les extensions d'**HAIKU**
en magasin de jeux ou sur notre site

jeuxmultivers.com



KIGO - 100 VERS

Ajoutez 100 vers supplémentaires et augmentez le pouvoir d'évocation de vos haïkus. Créez vous-même 10 vers pour personnaliser votre jeu !



HIROSHIGE

Ajoutez à votre jeu 48 estampes supplémentaires du grand maître japonais. Découvrez les paysages du Japon du début du XIX^e siècle.

À toutes celles et ceux qui m'ont inspiré ce jeu et encouragé dans la recherche infinie de l'expression de mes émotions, je dédie ce haïku :

*Étincelles de mots,
Le cœur parle sans détour,
Éclat d'un sourire.*

Jérémie Caplanne

HAIKU est édité par **Multivers**.



1 rue des Empereurs – 28200 Châteaudun – France
(conservez ces coordonnées)

© Multivers 2025

AUTEUR : Jérémie Caplanne

DÉVELOPPEURS : Didier Jacobée & Raphaël Bouani

DIR. ARTISTIQUE & DESIGN GRAPHIQUE : Benjamin Treilhou

Les estampes reproduites dans ce jeu sont dans le domaine public ou sous licence CCO.

Conçu et développé en France. Fabriqué en Chine.